17 F

MICRO: L'INCRUSTATION MODE D'EMPLOI

ISSN 0247-1132

jeux & stratégie

n°30

TOUS LES DEUX MOIS

noël: trouvez le cadeau idéal



14 11 13 12

11. 2e DB/Paris : en ce quarantième anniversaire de la Libération de Paris, chassez vous-même l'Occupant de la capitale grâce à ce wargame sur les journées du 24 au 28 août 1944. Complexité moyenne, 2 joueurs. *Jeux Descartes, 149 F.*

12. Fief : ce Pion d'Or de *Jeux & Stratégie* vous fait revivre les joies simples du féodalisme grâce à un jeu de diplomatie et de batailles médiévales. Nommez votre cousin archevêque, votre oncle cardinal et faites-vous couronner Roi de France, afin de distribuer les terres et attribuer les titres de seigneurie à votre guise. De 3 à 6 joueurs. *International Team, 120 F (Jeux Descartes).*

13. Supermarina : sur un tapis de jeu de 142 × 66 cm, recréez les combats aéronavals qui opposèrent Anglais et Italiens en Méditerranée de juin à octobre 1940. Pour joueurs confirmés ayant du temps devant eux. 2 joueurs. *International Team, 360 F.*

14. Djambi : inspiré d'un ancien jeu chinois, ce jeu, appelé aussi Echiquier de Machiavel, décrit la lutte entre quatre partis politiques dans une société contemporaine. Un très beau jeu d'alliance et de stratégie, où même les pions morts servent à prendre (et garder) le pouvoir... 4 joueurs. *L'impensé Radical, 150 F.*

7 8 9 10

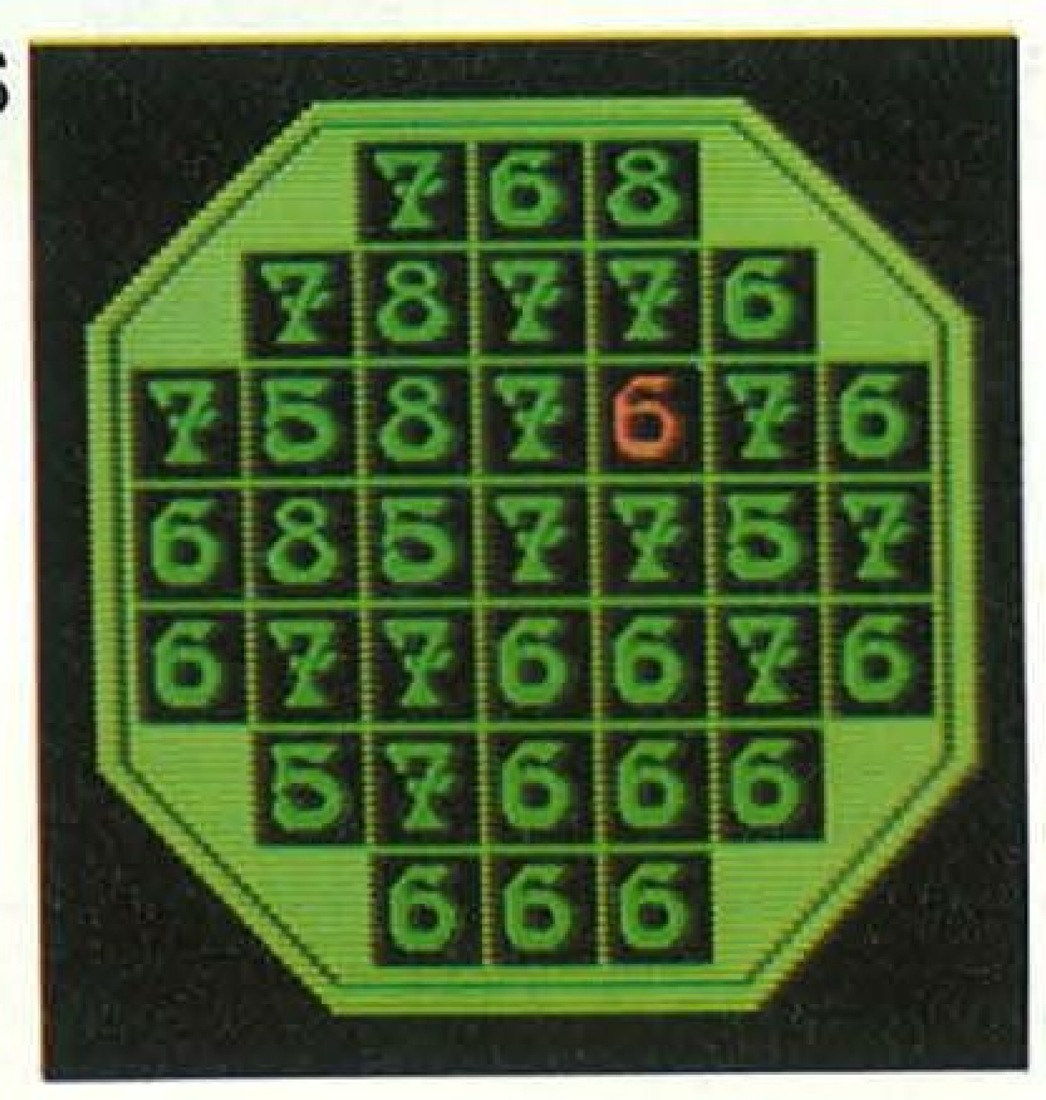
7. Objectif Elysée : pour *Oric 1, Atmos* et *Spectrum ZX* 48 K, cette cassette vous permet de vous lancer dans la carrière politique dès votre plus jeune âge. Il y a évidemment plusieurs chemins possibles pour atteindre le palais présidentiel et ils sont tous semés d'embûches. *ERE Informatique/Collection Jeux & Stratégie, 145 F franco de port à Jeux & Stratégie.*

8. Reach for the Stars : à mi-chemin entre le wargame intersidéral et le jeu économique, cette disquette pour *Apple II* et *Atari 800 XL* vous permet de partir coloniser la Galaxie. Très bonnes possibilités de jeu en solitaire grâce à un ordinateur qui se comporte comme plusieurs adversaires à la fois. *SSI, 765 F (Sivéa).*

9. Géopolitique 1990 : pour *Apple II* et *Commodore 64 (disquette)*, une simulation très complète de la rivalité Est-Ouest, basée sur la diplomatie, l'économie et... la guerre. Le monde est partagé en seize zones d'influence et la confrontation directe n'est pas nécessairement la meilleure solution (ouf !). *SSI, 450 F (Sivéa).*

10. Tawala's last redoubt : pour *Apple II* (disquette), l'une des plus belles simulations de la micro-informatique. Vous êtes le chef d'un groupe de guérilleros retranchés dans la montagne et vous devez mettre fin au règne du tyran Tawala. *Interactive Fantasies, 395 F (Sivéa).*

OCTOGONUS

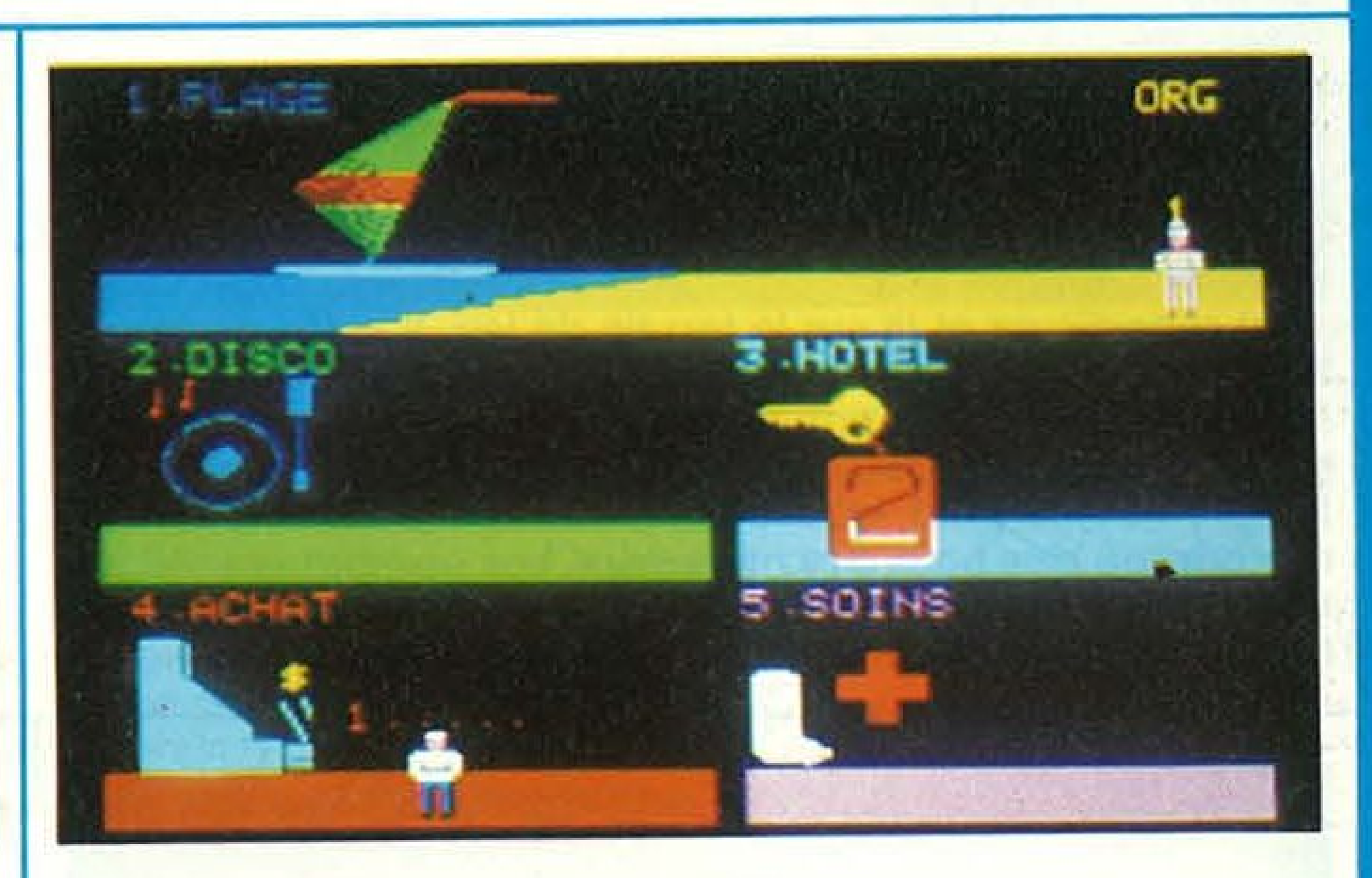


To-Tek International, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet. 130 F, sur cassette. Pour MO 5, TO 7 et TO 7 - 70. Type de jeu : jeu de patience. Joueur : en solitaire.

Deux jeux sont au programme : le *Jeu des nombres* et le *Jeu des clowns.*
Dans le *Jeu des nombres,* un octogone comportant trente-sept cases apparaît à l'écran. Dans chacune d'elles figure le chiffre 6. En appuyant sur n'importe quelle touche du clavier, le programme entame la procédure de «brouillage». Il choisit une case au hasard, en diminue la valeur d'un point (affichage d'un 5 dans cette case) et augmente d'un la valeur des quatres cases voisines (celles qui ont un côté commun avec la case modifiée). Cinquante changements consécutifs peuvent être opérés par le programme, sauf si le joueur appuie à nouveau pour interrompre ce diabolique processus. Précisons que la valeur 9 augmentée donne 0 et que 0 diminué de 1 donne 9. Le jeu consiste à retrouver l'octogone de base, celui dont chaque case comporte le chiffre 6. Pour cela le joueur déplace un curseur qu'il met en position sur la case de son choix avant d'appuyer sur la barre d'espacement ou le bouton de sa manette de jeu. Alors la valeur de la case choisie augmente d'un point et ses quatre voisines diminuent d'un point. Dans le *Jeu des clowns,* l'octogone a été réduit à douze cases, mais le jeu n'en est pas moins complexe. Chaque case contient la tête d'un clown, de face, de profil (droit ou gauche) ou de dos. Une impulsion sur la case choisie et le clown tourne la tête d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tandis que ceux des cases voisines pivotent dans l'autre sens, également d'un quart de tour. Le jeu consiste à rétablir la configuration initiale : tous les clowns vus de face!

Les deux jeux présentent une grande souplesse au niveau de la difficulté puisque le joueur peut à tout moment interrompre la procédure de «brouillage». Il n'en reste pas moins qu'*Octogonus* pose de réels problèmes tactiques et s'apparente aux casse-tête les plus complexes, à l'image du célèbre *Rubik's cube.* Pour les joueurs qui apprécient la confrontation avec les permutations.

durée : de 15 minutes à • 2 heures
accessibilité : ► ► ► ► ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité : ► ► ► ► ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



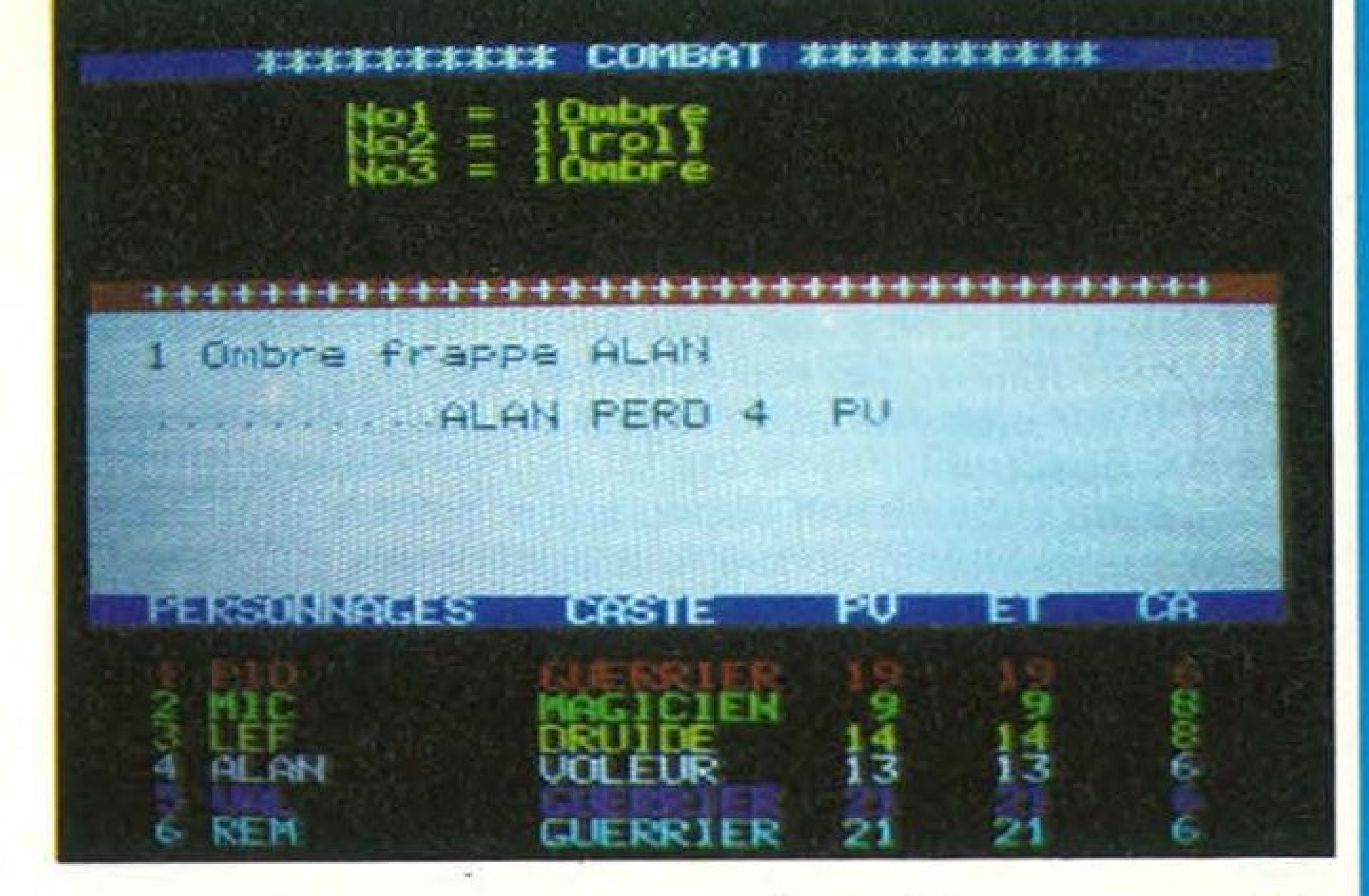
DON JUANS & DRAGUEURS

ERE Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Collection Jeux & Stratégie.
145 F, sur cassette.
Pour Oric 1/Atmos et ZX Spectrum.
Type de jeu : tactique et alliance.
Joueurs : en solitaire (programme adversaire) ou de deux à six joueurs (programme-arbitre).
Don Juans & Dragueurs est un nom et un jeu qui est connu par tous les lecteurs qui nous ont rejoints depuis le n° 22 de *Jeux & Stratégie,* où il vous était proposé d'y jouer «à la main» sous la forme papier-crayon. Ce mini-jeu de rôle où les personnages sont en quête de «points de séduction» avait été conçu — à tout hasard — pour être programmé. C'est désormais chose faite. Rappelons qu'au départ votre personnage est défini par quatre variables : le *Bronzage,* l'*Argent,* le *Look* (apparence) et la *Fraîcheur* (ou indice de fatigue). A chacune de ces catégories est associée une note de 0 à 20. Pour espérer obtenir des points de séduction (présentés sous forme de cœur), il faudra nécessairement que vous ayez entre 8 et 12 dans toutes ces catégories. Si vous êtes *«cachet d'aspirine», «regardant», «snob» et «un peu abruti»* de fatigue, vous n'aurez aucune chance. Pas plus que si vous êtes *«écrevisse», «parvenu», «crado»* et *«indolent».* Non! Il vous faut être *«cuivré», «aisé», «branché»* et *«en pleine forme».* Dix-sept endroits différents dans ce qui semble bien être un grand club de vacances vous permettront de modifier vos caractéristiques. Ainsi, en envoyant votre personnage en excursion vous gagnez 4 points de bronzage, mais perdez 2 en argent comme en fraîcheur. Et puis, il faudra compter avec vos adversaires, qui ne sont pas prêts à vous laissez faire des conquêtes trop facilement. Ils peuvent (tout comme vous!) envoyer des moniteurs là où vous avez décidé d'aller. Lesquels vous conduiront invariablement vers une séance d'aérobic, qui pourra avoir des effets désastreux. Jugez plutôt : + 5 en Bronzage, — 2 en Look et — 3 en Fraîcheur. Il faudra jouer serré pour gagner — et ils seront vraiment mérités — des points de séduction.
J&S ne peut bien sûr être juge et partie et laisse *Don Juans & Dragueurs* à votre appréciation, en souhaitant qu'il rencontre auprès de vous le même succès que dans les clubs de jeux de simulation.

TYRANN

Edité par Norsoft, 49, rue des Rosiers, Caen, distribué par Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc et Cotefi, 4-6, rue Boromée, 75015 Paris.
185 F, sur cassette, avec livret de règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : jeu de rôle.
Joueurs : de un à six.

Premier grand jeu de rôle pour Oric/Atmos, *Tyrann* est très proche de *Wizardry* (en français, *Sorcellerie*), l'un des grands jeux de rôle sur micro-ordinateur. Autant dire que les possesseurs *d'Oric* peuvent se réjouir. Le jeu commence par la création de six personnages, contrôlés par un ou plusieurs joueurs. Ils présentent les caractéristiques habituelles : Force, Intelligence, Agilité et Vitalité. Chacun d'eux sera guerrier, voleur, druide ou magicien, selon les goûts du ou des joueurs. Vient ensuite la phase « d'équipement » au cours de laquelle chacun achète armes et armures. Et enfin, le jeu peut commencer par l'entrée dans un labyrinthe à étages où des kyrielles de monstres affluent. Selon les cas, il faudra judicieusement choisir entre le combat, l'utilisation d'un sort, la parade ou tout bonnement la fuite. Quand les personnages auront atteint en moyenne le onzième niveau d'expérience, le temps sera venu de retourner la cassette pour accéder à l'ultime sous-sol du labyrinthe. Alors seulement vous aurez une chance de découvrir le mystère de *Tyrann*. La sauvegarde du jeu est possible, sur une cassette, au retour de chaque expédition. *Tyrann* est le jeu le plus évolué sur *Oric/Atmos*.



durée : à compter en semaines
accessibilité : ► ► ► ► ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité : ► ▷ ▷ ▷ ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



OBJECTIF ELYSEE

Ere Informatique, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris. Collection Jeux & Stratégie.
145 F sur cassette.
Pour Oric 1/Atmos et ZX Spectrum.
Type de jeu : tactique.
Joueur : en solitaire.

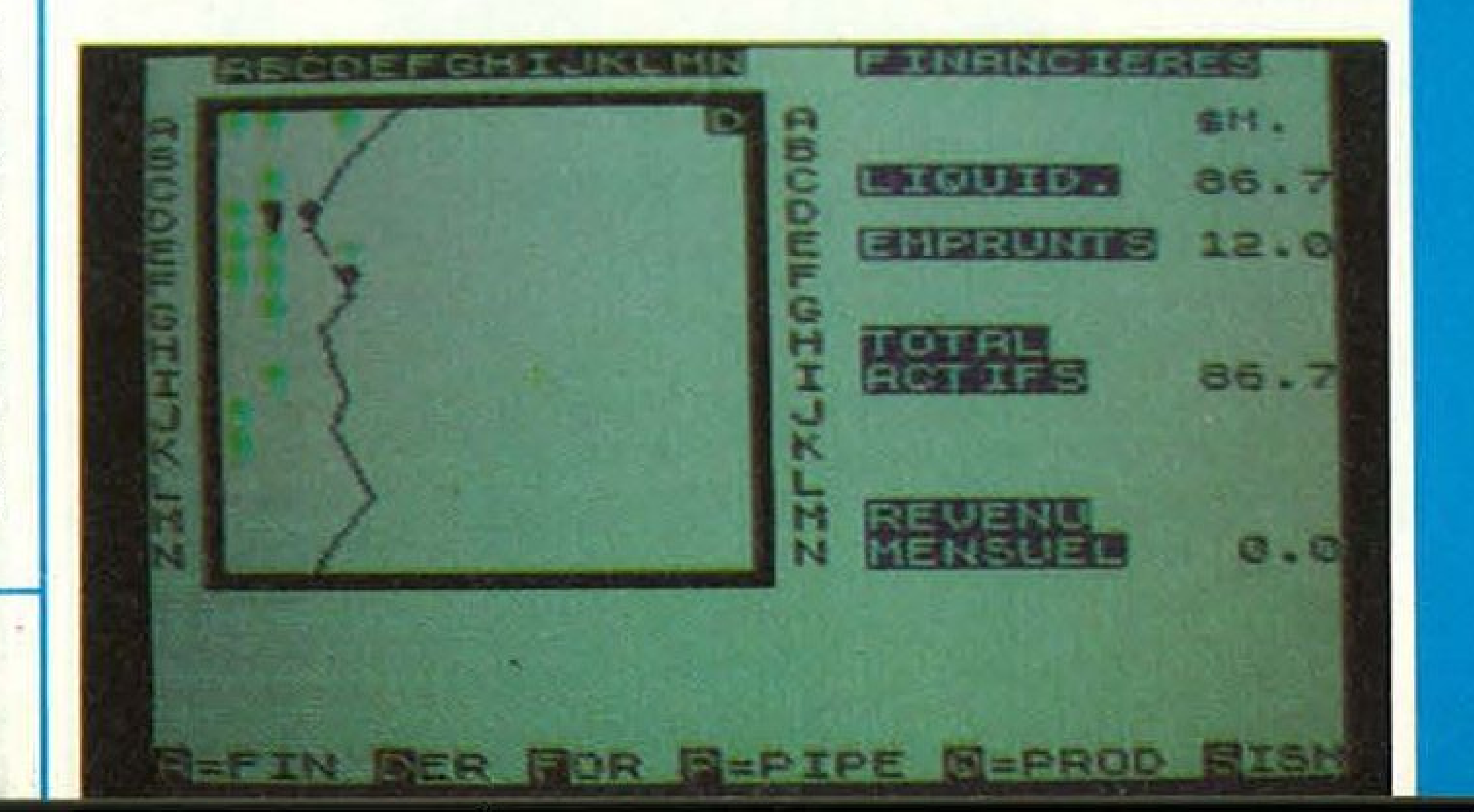
Cette course à l'Elysée, qui devrait faire de vous le Président de la République s'apparente à un véritable parcours du combattant. Il faut dire que votre carrière ne commence pas au moment des élections mais alors que vous êtes encore au lycée ! Il vous faudra sans cesse faire des choix, vous « orienter » correctement pour forger peu à peu un personnage « présidenciable ». Choisirez-vous de faire l'ENA ou les Mines ; de vous marier avec un(e) chômeur(euse) ou dans la vieille noblesse ? Rien n'est moins évident. Plusieurs parcours sont possibles et les stéréotypes-pièges sont nombreux. Souvent, au début, vous recevrez le message *« vous ne serez jamais Président »*, un peu comme dans les jeux d'aventures surgit le *« vous êtes mort ! »*. En commençant un nouveau parcours parmi tous ces choix (en mode texte) vous commencerez à saisir comment vos points de « Culture » d'« Agressivité » ou de « Libéralisme » se modifient. A l'image d'un labyrinthe, il existe des impasses, des boucles sans fin, mais aussi plusieurs voies conduisant à l'Elysée.

DALLAS

Edité par Case Computer Simulation (G.B), édition française par Prism Micro, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour ZX Spectrum *48 K.*
Type de jeu : économique.
Joueur : en solitaire.

Cette simulation économique, ayant pour thème l'increvable feuilleton *Dallas*, entraîne le joueur à s'identifier à un propriétaire terrien à la recherche de l'or noir. L'achat de terrain est la première opération. Une acquisition qui devra, bien sûr, être réalisée au meilleur prix. Viendront ensuite l'achat de la concession d'exploitation, la mise en place du forage, l'éventuelle découverte du pétrole à la suite de la prospection sismique, puis la construction des usines, la pose de pipe-line jusqu'à Dallas. Autant d'étapes où le joueur devra faire preuve d'astuce pour réduire au minimum les dépenses. Bien sûr, il faudra compter avec les explosions, les tornades, les accidents de forage, sans oublier les taxes gouvernementales et le pire : la surproduction, qui fait chuter les cours. *Dallas* n'est donc pas une version améliorée des jeux du type *Royaume*, mais un véritable jeu de simulation où le réalisme financier est poussé assez loin. Il existe trois niveaux de difficulté et le but du jeu consiste à accumuler 200 000 000 de dollars. Juste de quoi absorber la société « Ewing. »

durée : plusieurs heures
accessibilité : ► ► ▷ ▷ ▷
graphisme : ► ► ► ▷ ▷
originalité ► ► ► ► ▷
on aime : ► ► ► ► ▷



CORN CROPPER

Edité par Case Computer Simulation (G.B), édition française Prism Micro, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette avec règles en français.
Pour ZX Spectrum.
Type de jeu : simulation économique.
Joueur : en solitaire, contre le programme.

Cette fois-ci, vous cherchez à thésauriser 250 000 dollars, mais en faisant pousser du blé. En tant que responsable de l'exploitation, vous prenez toutes les décisions. Si la faillite vous guette, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. D'autant que le menu vous délivre six types d'information, à commencer par les prévisions météo : précipitations, température moyenne. De quoi vous permettre de faire des prévisions d'irrigation. Bien sûr, il existe entre la prévision des météorologues et la réalité des écarts parfois désastreux. Le rapport sur la croissance des récoltes, compte tenu de l'engrais utilisé, vous permet de choisir le moment de la moisson. La carte de l'exploitation fournit l'état des stocks de semences, le rapport surface cultivée/surface totale et des dates, comme celle de la dernière utilisation d'insecticide. L'état de votre compte en banque, la liste des paramètres à prendre en compte et le bilan complètent ce menu



copieux. La sécheresse ou l'excès d'irrigation, les rats dévorant les récoltes, le gel, l'incendie, l'entretien d'une main d'œuvre trop abondante interviennent dans chacun des cinq niveaux de difficulté proposé par le jeu pour vous donner des envies d'exode rural ou, mieux de réfléchir davantage pour vous en sortir. Un très bon jeu, une bonne simulation.

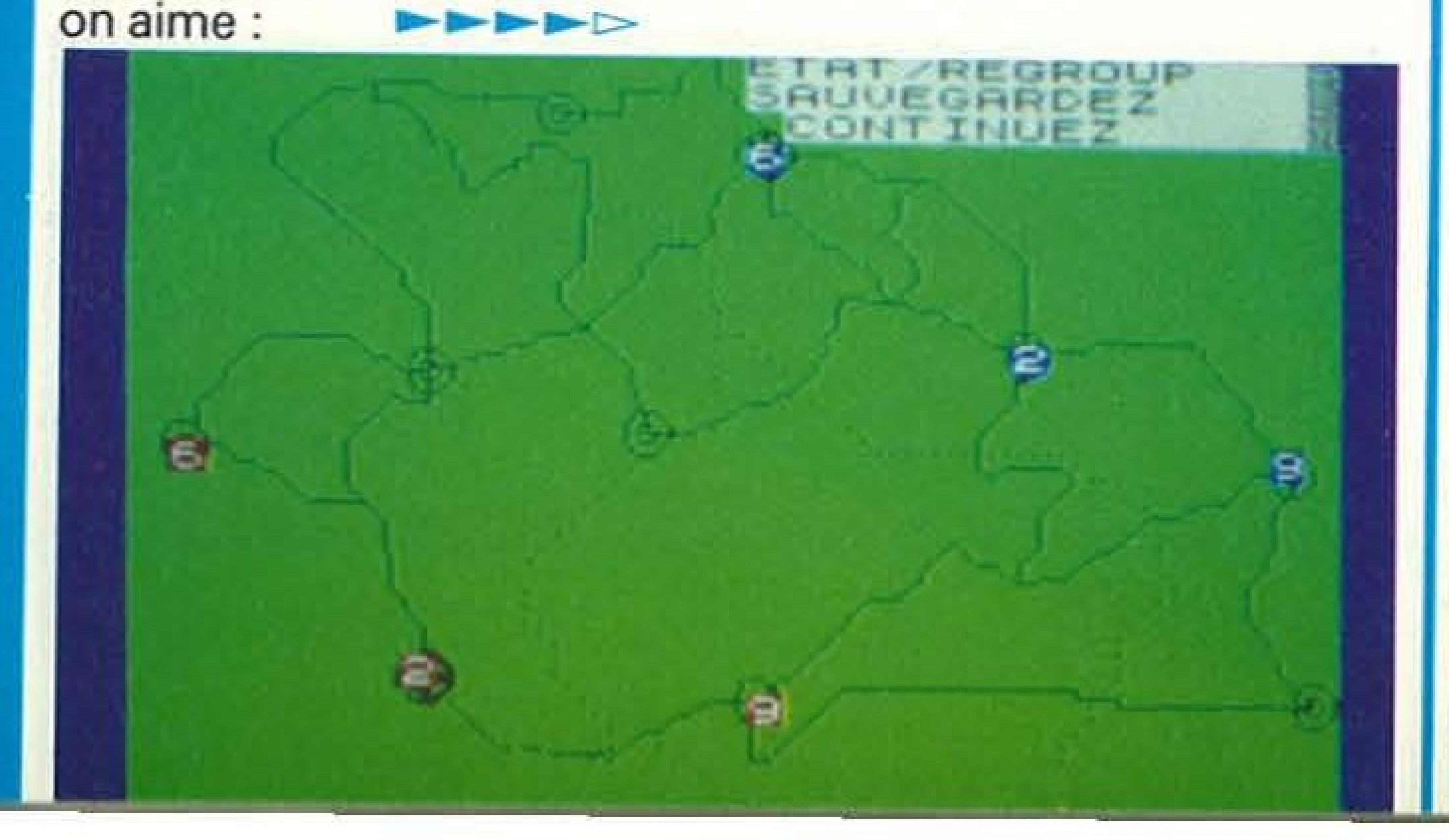
durée : une à trois heures
accessibilité : ►►►▷▷
graphisme : ►►▷▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷

NAPOLÉON

Prism Micro-informatique, 15, rue Jouffroy, 75017 Paris.
69,90 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour ZX Spectrum 48 K.
Type de jeu : wargame.
Joueurs : deux (programme arbitre).

Napoléon est un wargame opposant deux joueurs. Le but de chaque joueur est d'occuper la capitale adverse pendant « trois jours » consécutifs. Deux échelles de représentation permettent aux joueurs de suivre le déroulement de la bataille au niveau tant stratégique que tactique. Au début du jeu, chaque armée dispose de deux unités d'infanterie, une unité de cavalerie, une unité d'artillerie et de quatre unités d'infanterie légère. Le niveau de réalisme atteint est excellent. Par exemple, avant de déplacer les unités d'artillerie, il faut d'abord les atteler; la charge de cavalerie est distincte de son déplacement normal; le moral des unités baisse à mesure qu'elles subissent des revers; l'infanterie légère ne peut tirer lorsqu'elle traverse un lac ou une rivière, etc. De quoi satisfaire les amateurs de wargames confirmés. En appuyant sur la touche « S » les joueurs peuvent sauvegarder une partie en cours. De plus, le jeu est garanti un an par Prism Informatique, auquel les jeux défectueux peuvent être adressés par courrier. Une initiative à souligner. La règle du jeu, en français, permet l'initiation aux wargames classiques. Un très bon jeu qui a reçu le deuxième prix du « Cambridge Award » en 1983.

durée : plus de deux heures
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷

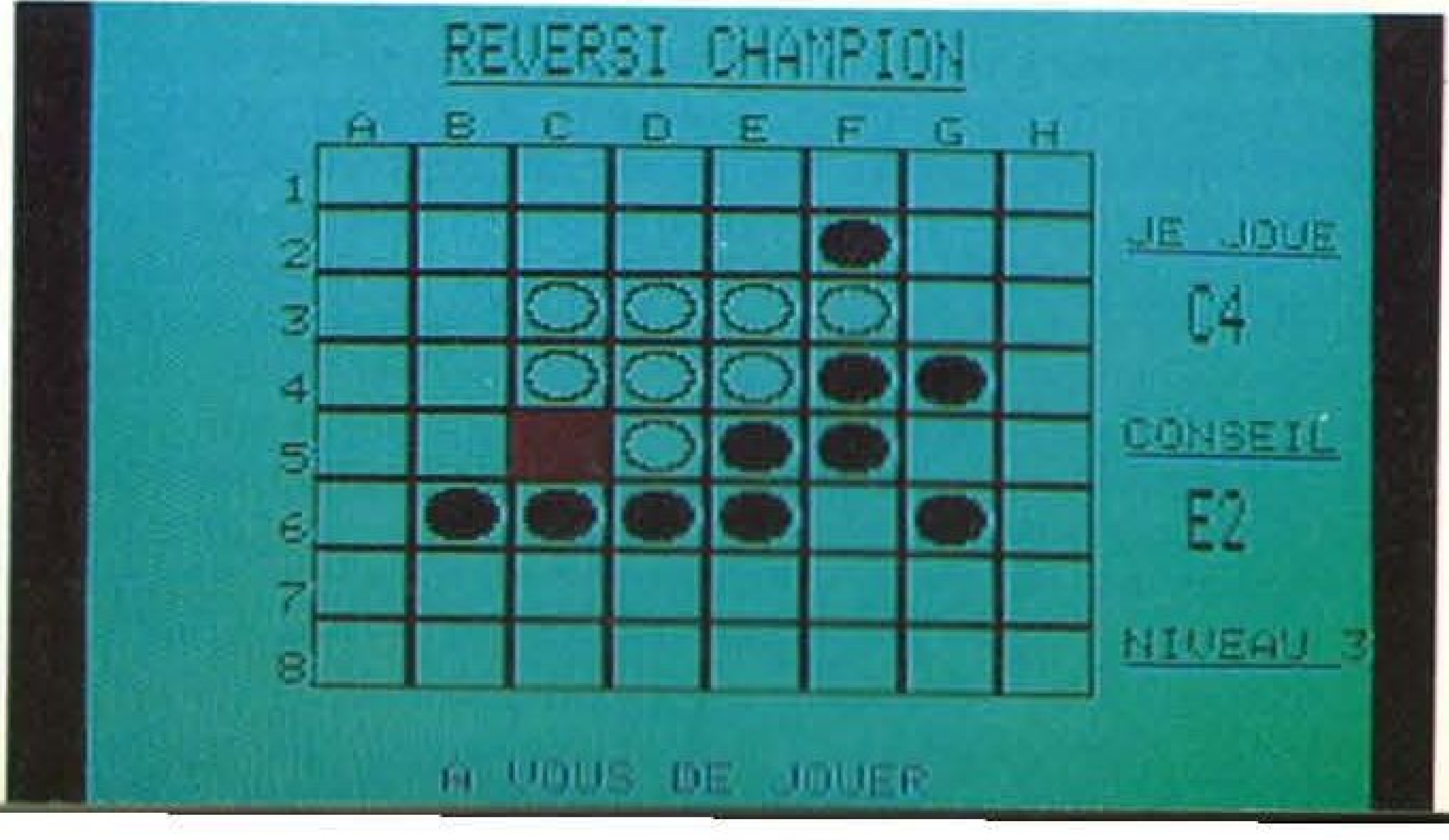


REVERSI CHAMPION

Loriciels, 160, rue Legendre, 75017 Paris.
140 F, sur cassettes, avec règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : jeu de pions (un très « grand classique »).
Joueurs : en solitaire (contre le programme) ou à deux (programme-arbitre).

Tout le monde connaît l'Othello/Reversi et nombre de nos lecteurs ont appris à jouer en lisant la rubrique de notre collaborateur François Pingaud.
Le programme-adversaire, contre lequel on joue en solitaire, propose 15 niveaux de force, avec pour chacun une option « débutant » ou « expert ». Le temps de réflexion du programme varie entre une seconde au niveau 1 à ... l'infini, au niveau 15 (le joueur interrompt la réflexion du programme quand il le désire). Le curseur, qui permet au joueur d'indiquer la case où il va jouer, indique en outre tous les coups possibles. A tout moment il est possible de faire « marche arrière » et de reprendre la partie quelques coups avant (... l'énorme bêtise qui vous a fait perdre la partie). Il est également permis de demander conseil au programme. Ces conseils « d'ami » sont, semble-t-il, un peu perfides puisque toutes les parties jouées en suivant, coup après coup, ces indications ont été perdues. Une option à utiliser avec précaution! Au total, un excellent programme qui, par ailleurs, a reçu l'agrément de la Fédération française d'Othello.

durée : 20 minutes
accessibilité : ►►►►►
graphisme : ►►►►▷
originalité : ►►▷▷▷
on aime : ►►►►►



ENIGMATIKA

Answare diffusion, 135, rue de la Pompe, 75116 Paris.
La cartouche-ROM et la première cassette de cinq énigmes : 350 F; les autres cassettes de la série : 50 F.
POUR TO 7 (+ extension mémoire), TO 7-70, MO 5.
Type de jeu : déduction.
Joueurs : en solitaire ou à plusieurs.

Le jeu consiste à résoudre des énigmes en un minimum de « coups », chaque coup représentant une demande d'information sur un sujet donné. La cartouche-ROM est nécessaire pour jouer. Une fois acquise, seules les cassettes sont indispensables. Le jeu commence par la lecture de l'énigme à haute voix, elle apparaît ensuite sous forme écrite. Un premier menu, le plus général, propose au joueur de choisir un des quatre domaines de recherche proposés. Dans notre exemple : des informations sur *« M. Bravo »*, sur *« M. Delta »*, à propos de *« leur différend »*, ou encore au sujet de *« leur rencontre »*. A la suite de cette demande un nouveau menu, plus précis, apparaît sur l'écran. C'est un peu comme si, sur chaque menu, on posait la question *« est-ce que la solution de l'énigme a trait à... »* tel ou tel problème? Si la réponse est oui, un nouveau menu s'affiche ou le programme signale que l'aboutissement de l'investigation dans le sens choisi *« est intéressant »* (on est sur la bonne voie) ou encore que *« c'est sans intérêt »*. Auquel cas, on revient au menu principal. Parfois, l'aboutissement d'une recherche dans une direction donnée permet d'obtenir un mot clef. Il s'agit d'un indice très important. Le joueur notera le mot clef. Quand il pensera avoir trouvé la solution il appellera *« solution » :* une page où figure le texte de la solution... mais sans les mots clefs. Au joueur de complèter avec ceux qu'il a recueillis ou devinés. Chaque appel d'un point figurant sur un menu consomme une fraction du temps disponible.

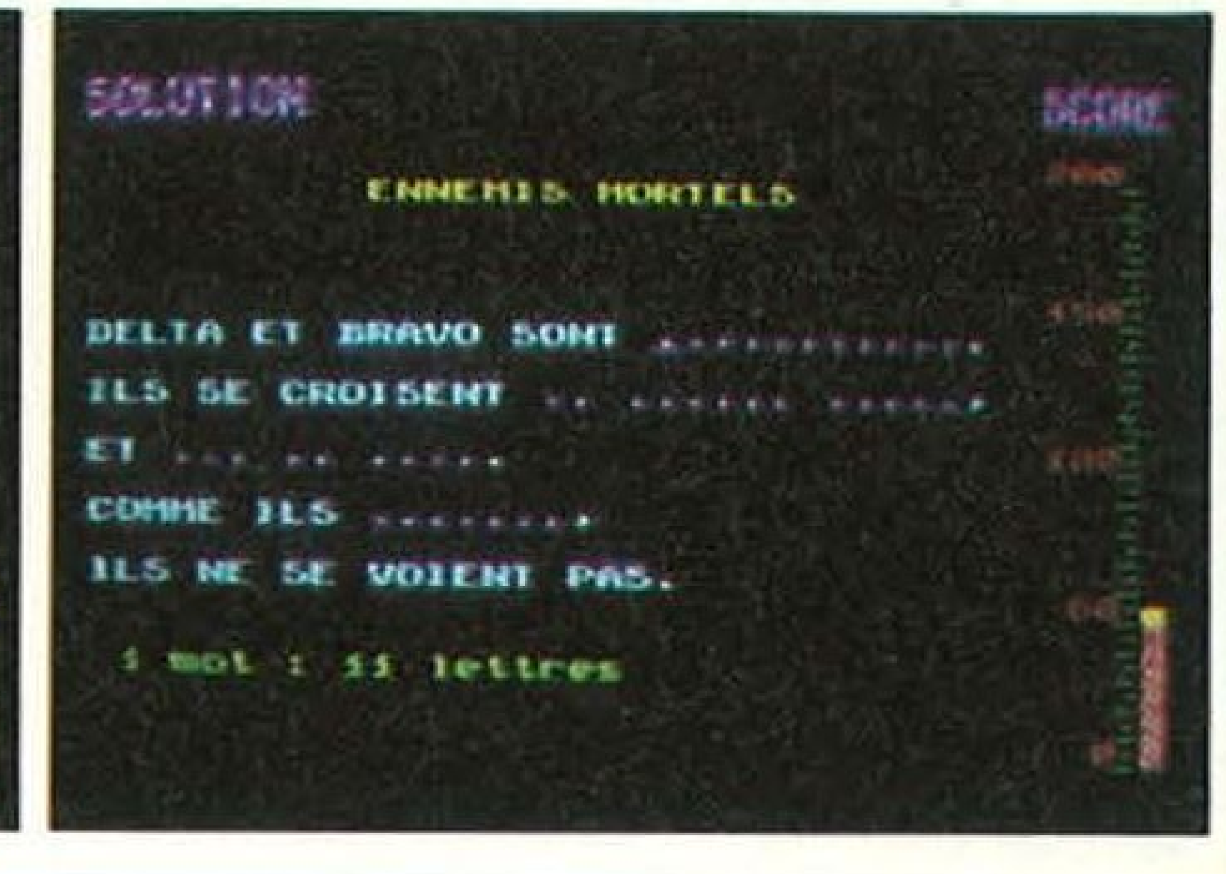
Il faut donc penser vite et bien pour avoir une chance de réussir dans les délais impartis. Notre exemple montre les trois stades du jeu. Tout d'abord l'énoncé de l'énigme. Puis l'un des nombreux écrans de recherche. On aura obtenu celui-ci en choisissant successivement de s'intéresser au *« différent de Bravo et Delta »*, puis à *« ce qu'ils ont en commun »*. Il aura alors fallu choisir *« particularité physique »* puis *« troubles du sommeil »*, à chaque fois parmi quatre propositions. A présent le bon choix donnera le premier mot clef de la solution. Les autres mots clés seront, eux aussi, obtenus chacun après une longue recherche. Quand on pense les avoir tous trouvés, on peut proposer une solution complète en remplissant les blancs de la dernière image.

Les jeux proposés par Pierre Bellemare sont d'un niveau de difficulté élevé pour la plupart, et la solution n'est jamais évidente. Une approche du jeu de déduction très astucieuse qui mériterait de figurer dans des aventures plus larges.

durée : des heures
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►▷▷▷▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►►▷





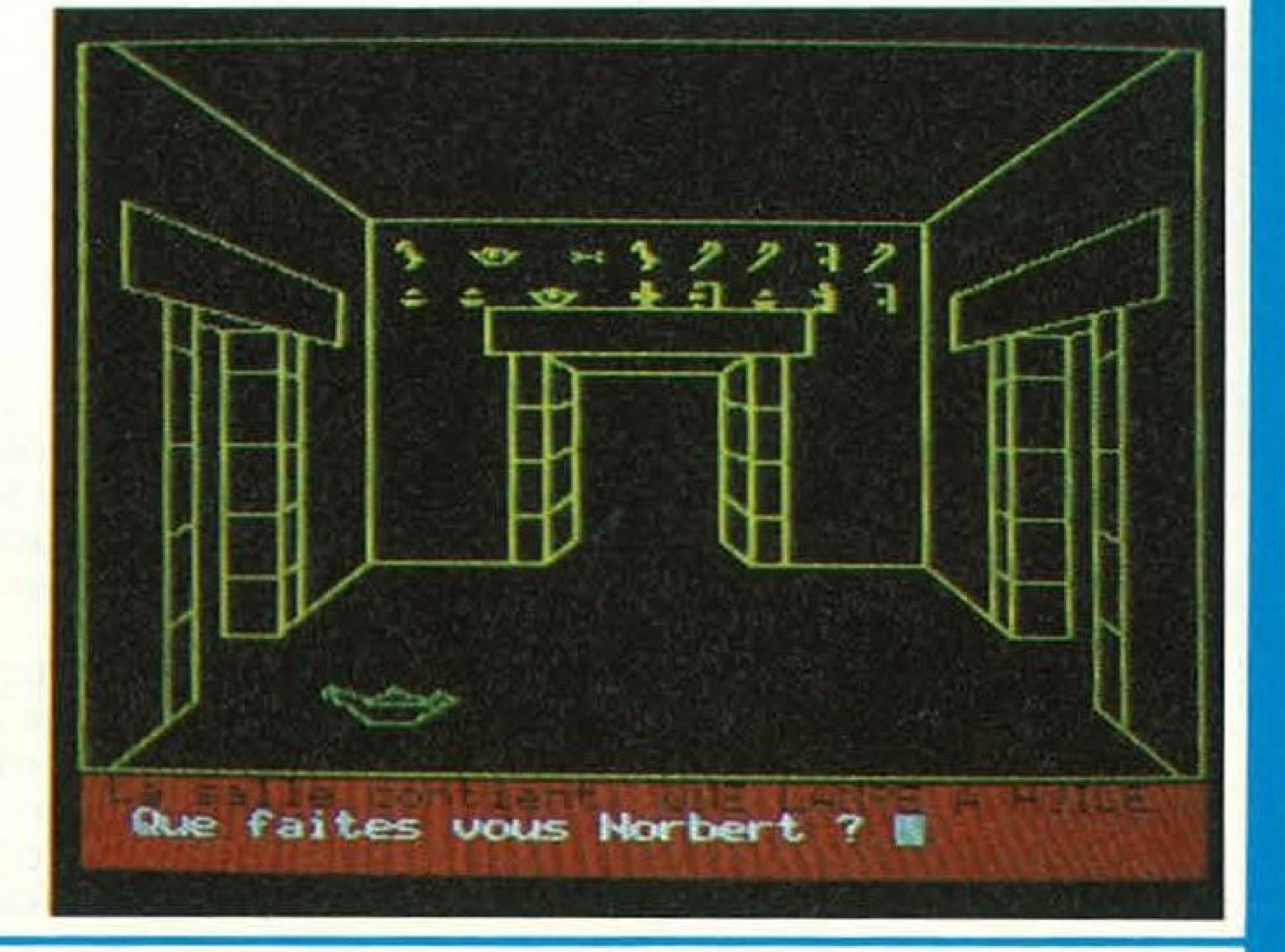


LE SCEPTRE D'ANUBIS

Microprogrammes 5, 82-84, avenue des Batignolles, 75017 Paris.
120 F, sur cassette, avec règles en français.
Pour Oric 1 et Atmos.
Type de jeu : aventure.
Joueur : en solitaire.

Ce jeu d'aventure de facture classique invite le joueur à incarner un archéologue à la recherche du fameux sceptre d'Anubis. Les couloirs et les salles de la pyramide où se cache le précieux objet sont, comme on l'imagine, truffés de pièges. Un « plus » dans ce petit jeu d'aventure : les programmeurs ont astucieusement disposé quelques variables aléatoires qui renouvellent le jeu à chaque partie. Suffisamment pour s'en rendre compte mais pas au point d'avoir l'impression d'être obligé de reconnaître un nouveau terrain. Une bonne idée.

durée : de plusieurs heures à plusieurs semaines
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►►▷
originalité : ►►►▷▷
on aime : ►►►▷▷





CHANGEZ D'ÈRE !
ATMOS/SPECTRUM
OBJECTIF ÉLYSÉE
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
Objectif ÉLYSÉE
ATMOS/SPECTRUM
Don Juans et Dragueurs
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
Don Juans et Dragueurs
ATMOS/SPECTRUM
OPERATION BLUE MOON
MEGA
48k
ERE INFORMATIQUE
jeux & stratégie
Opération Blue Moon
Au programme ce soir, chez vous: Opération Blue Moon, Objectif Élysée, Don Juans et Dragueurs! Du jamais vu sur votre écran! Des jeux de réflexion où il faut agir, vite et bien, des jeux de rôle et d'aventure dont vous serez la vedette, des jeux de stratégie à vous donner des sueurs froides.
Tels sont les nouveaux programmes pour micro-ordinateurs conçus par l'équipe de Jeux & Stratégie, Nº 1 français des jeux de réflexion et de ludotique, en collaboration avec Ere Informatique.
Accessibles à tous, ces jeux ravageurs constituent un excellent moyen d'aborder la micro-informatique.
Ces logiciels sont compatibles Atmos-Oric-1/Spectrum.
Pour changer d'ère, prochainement sur votre écran, commandez aujourd'hui les logiciels qui feront de vous un héros!
BON DE COMMANDE
À découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.
Nom ______ Prénom ______
Adresse ______
Code Postal ______ Ville ______
☐ OBJECTIF ELYSEE: ______ à 145 F l'un (Franco de port) + 30 F pour l'étranger
☐ OPERATION BLUE MOON: ______ à 145 F l'une (Franco de port) + 30 F pour l'étranger
☐ DON JUANS ET DRAGUEURS: ______ à 145 F l'un (Franco de port) + 30 F pour l'étranger
☐ COLLECTION COMPLETE: ______ à 395 F les 3 cassettes au lieu de 435 F (Franco de port) + 30 F pour l'étranger
Ci-joint mon règlement total de F: ______ par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie.
JS 30

5 : E = 6 : GOTO 360
355 GOTO 1 000
Autre manière de procéder, plus rapide celle-là, par l'inversion du test :
350 IF A < > 2 THEN 1 000
360 B = 3 : C = 4 : D = 5 : F = 6
370 G = 7 : H = 8 : I = 9 : J = 10 etc.
Si A = 2, le pointeur ne saute pas en 1 000 et lit toutes les lignes qui suivent le test. L'inversion du test est souvent la procédure la plus pratique.

Jeu d'aventure sur Commodore

Philippe Peltier, de Juan-Les-Pins, nous indique que les possesseurs de *Commodore (Pet, Vic, 64)* doivent très légèrement modifier la programmation proposée dans *J & S* n° 29, page 44 pour respecter la syntaxe du *Commodore*, sans quoi c'est le plantage assuré. Il est notamment nécessaire sur cette machine de concaténer (coller !) un espace à la fin de la chaîne A$, faute de quoi MID$ (A$, I, 1) entraînera un « BAD SUSCRIPT ERROR » quand il atteindra sa valeur maximale. D'autre part, il y a perte de mémoire du pointeur de boucle à cause du ON T GOTO en ligne 1 100. Voici donc le remède que propose Philippe Peltier :

```
1000 IFX=0THEN370
1010 GOSUB1230
1020 IFY=0THEN370
1030 GOSUB1300
1040 GOTO370
1050 REM====<DECOUPAGE>====
1060 IFRIGHT$(A$,1)="S"THENF=1
1070 I=1
1071 A$=A$+" "
1080 B$=MID$(A$,I,1)
1090 IFB$=CHR$(32)ORB$=CHR$(39)THENT=T+1:GOTO1130
1100 ONTGOTO1130,1120
1110 V$=V$+B$:GOTO1130
1120 N$=N$+B$
1130 I=I+1
1131 IFI<LEN(A$)-FTHEN1080
1140 IFN$=""THENPRINT"OUI,MAIS QUOI?"
1150 RETURN
```

Sauver le... Tyrann

Attention : les 1 000 premiers enregistrements du programme *Tyrann* (voir notre sélection p. 45) comportent une erreur (un bug, comme on dit) qui rend impossible la sauvegarde du scénario. Pour remédier à ce défaut de programmation ou d'enregistrement, il suffit de charger la face B de *Tyrann* (en mode auto) et de taper les lignes d'instructions suivantes qui nous ont été fournies par la société Norsoft.

```
5 A = # B800
10 REPEAT
20 READI
30 POKEA,I
35 A=A+1
40 UNTIL I=96
50 DOKE # 2F5, # B800
60 DATA8,72,152,72,138,72,234,133,1
70 DATA 165,233,56,233,1,176,2,198,1,133,160
80 DATA21,169,183,145,136,169,58,145
90 DATA136,16,251,104,170,104,168,104,40,96
```

Lancer le jeu par un RUN puis faites immédiatement une sauvegarde du scénario. Dès lors la sauvegarde devient possible.

Cela dit, rien ne vous oblige à procéder ainsi, et il vous est toujours possible d'exiger une cassette qui fonctionne correctement. Ce que nous vous conseillons.

AVIS AVIS AVIS

Avis des clubs

• *L'Armure au vestiaire* est un nouveau club de jeux de rôle du Morbihan. On y pratique *D & D, T & T* (et d'autres jeux à venir) tous les samedis de 13 à 18 h. Maison d'animation et des loisirs, route de Lorient, 56400 Avray.

• *Le Cercle des pierres et des amis de la nature* cherche des amateurs bisontins de jeux de rôle et plus spécifiquement de *D & D*. Initiation des débutants garantie. Frédérique (81) 52.03.94.

• L'association *Vortigern* publie une revue consacrée au jeu de *Diplomacy* et organise des parties de *Diplomacy* par correspondance. Roland Prévot, 57, rue de l'Orme-Creux, Corbreuse, 91410 Dourdan.

• Si la création d'un club de jeux (wargames, jeux de rôle, *As des As...)* à Annecy vous intéresse, appelez Alain au (50) 45.72.08.

• *La Cage aux rôles* existe depuis juillet 1983 et pour à *AD & D, Gamma World, Légendes, Dragon Quest, Mega* ainsi qu'à de nombreux wargames. Dans l'ambiance « chaude et passionnée » de ses nuits ludiques, elle attend les joueurs solitaires de la région de Douai. Bruno au (27) 96.16.09.

• Au *CLAS « A »* (Cercle ludique alsacien de stratégie « Argentoratum »), on joue tous les vendredis et samedis, dès 20 h, à tous wargames, jeux de rôle, diplomatiques et économiques (*Amirauté, Armor, As des As, Diplomacy, D & D* et j'en passe...) ainsi qu'aux « grands classiques » (échecs, Shōgun,...). On songe aussi à créer un fanzine et l'on cherche donc un imprimeur. CLAS « A », 8-10, rue d'Ostwald, Centre culturel de la Montagne verte, 67200 Strasbourg.

• Les clubs *La Guilde de Draward* et *Enfer et contre tout* se sont définitivement alliés et ont envahi la MJC de la Paillette, rue de la Paillette, 35000 Rennes. Ils complotent le mercredi de 9 h à 23 h, le jeudi de 19 h 30 à 23 h, le vendredi de 19 h à 23 h et le samedi à partir de 14 h non-stop !!! Ils jouent à : *A D & D, Space Opera, Mega, Runequest, Car Wars, Diplomacy,* etc. De plus, un championnat permanent de wargames va être lancé ! Venez nombreux !

• Jeu de go en région parisienne : trois clubs accueillent tous les intéressés depuis le débutant jusqu'au joueur confirmé.
Club d'Antony : 42, rue Céline, Antony, 19 à 23 h le jeudi. J. Ganeval : 668.17.44.
Club de Courbevoie : MJC, 184, bd Saint-Denis, Courbevoie, 20 à 24 h le mercredi. J. Penet : 572.17.10/775.50.03 (bur.).
Club de Montreuil : Maison populaire, 9 bis, rue Dombasle, Montreuil, 20 à 23 h le lundi. D. Pavy : 859.95.24.

• *Les Seigneurs des Anneaux* cherchent des aventuriers (elfes, nains, hobbits, magiciens) féroces et hargneux pour les faire s'affronter par correspondance (*ça tâche moins. NDLR)* ou tenter d'apaiser la situation. Courez les rejoindre (en armes), l'adhésion est gratuite ! Gilles Tosi, n° 2, lot. Clair Jauberte, chemin du puits de Brunet, 13600 La Ciotat.

• *Les Donjons d'Avignon* n'attendent que vous pour les hanter de dragons et autres charmants animaux domestiques. Dans ce nouveau club d'Avignon, on joue à *D & D, Légendes, Mega,* et au reste. Philippe au (90) 31.01.17.

• Vous désirez jouer par correspondance. Une seule adresse : *Vopaliec*, 26, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers, Tél. : (41) 68.40.15. Des articles vifs et des parties brûlantes de *Diplomacy, Oméga et Double-jeu* (encart *J & S* n° 19). Venez-vous y brûler les ailes !

• *L'Association française de Shogi,* qui vient d'organiser des « journées du Shogi » dans le Val-d'Oise, accueille avec joie tous les amateurs et futurs amateurs de ce jeu. 18, rue de la Palestine, 95000 Jouy-le-Moutier.

• Le club des jeunes de Sainte-Bazeille (*l'Ousdau)* annonce la création d'une section micro-informatique : cours d'initiation et de perfectionnement, jeux... L'inscription est payan-